



BRAVO'S

Jurnal Program Studi
Pendidikan Jasmani dan
Kesehatan

Volume 07
No. 4, 2019
page 176-181

Article History:

Submitted:

dd-mm-20xx

Accepted:

dd-mm-20xx

Published:

dd-mm20xx

PENGARUH MODIFIKASI LEMPAR TANGKAP TERHADAP HASIL BELAJAR *SHOOTING UNDER RING* PERMAINAN BOLABASKET PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMK NEGERI I JOMBANG

Maulana Fahmi¹

Ilmul Ma'arif²

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
STKIP PGRI Jombang

²Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
STKIP PGRI Jombang

maulanafahmi27@gmail.com

ma87arif@gmail.com

URL : <https://doi.org/10.32682/bravos.v7i4.1338> DOI : 10.32682/bravos.v7i4.1338

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh modifikasi lempar tangkap terhadap hasil belajar *shooting under ring* permainan bolabasket pada peserta didik kelas X SMK Negeri I Jombang tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen, dan desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling* yang memilih sampel dari kelompok-kelompok unit yang kecil. Hasil analisis data yang diperoleh yaitu dengan nilai t sebesar 7,142 yang kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan $df = N-1=35$, didapat nilai t_{tabel} sebesar 1.689. Sehingga $t_{hitung} 7,142 > t_{tabel} 1,689$ yang berarti t_{hitung} tidak berada pada penerimaan H_0 , maka H_1 diterima. Dari hasil analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa Ada Pengaruh Modifikasi Lempar Tangkap Terhadap Hasil Belajar *Shooting Under Ring* Permainan Bolabasket Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri I Jombang Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kata Kunci: modifikasi lempar tangkap, *shooting under ring*

Abstract

The purpose of this research is to know the effect of throwing catch modification on the result of learning shooting under ring bolabasket game on the students of class X SMK Negeri I Jombang in the academic year 2017/2018. This research is a quantitative research using experimental method, and research design used is one group pretest-posttest design. The sampling technique used in this study is Cluster Random Sampling which selects samples from small unit groups. The result of data analysis obtained with t value equal to 7,142 which then compared with t_{table} at significant level 0,05 and degree of freedom $df = N-1 = 35$, obtained by t_{table} value equal to 1,689. So that t count $7,142 > t_{table} 1,689$ that beritung tcount is not at acceptance of H_0 , then H_1 accepted. From the results of the above data analysis, it can be concluded that there is Influence Modification Throwing



Capture on Learning Results Shooting Under Ring Bolabasket Games In Class X Students SMK Negeri I Jombang *Lesson Year 2017/2018.*

Keywords : modification of throwing catch, *shooting under ring*

PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan jasmani guru dituntut harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan. Salah satu pemecahan berbagai permasalahan yang digunakan dalam rangka meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga adalah dengan variasi bermain didalam setiap pembelajaran terutama pada praktek dilapangan. Sehingga siswa tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran dan berperan aktif untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya sendiri terhadap proses pembelajaran yang dilakukannya. Variasi gaya mengajar adalah mengubah tingkah laku sikap dan perbuatan guru dalam konteks belajar mengajar untuk mengatasi kebosanan siswa sehingga siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap pelajarannya.

Permainan bolabasket merupakan olahraga beregu baik beregu putra maupun beregu putri yang membutuhkan kerjasama yang baik dalam regu tersebut. Kerja sama tersebut dapat dilakukan melalui penggunaan taktik dan strategi dengan cara mengoper bola dari satu pemain ke pemain lain. Meskipun bolabasket adalah permainan yang sifatnya beregu, tetapi keterampilan dasar perorangan sangat diperlukan sebelum seseorang bisa bermain dalam suatu regu. Keterampilan dasar yang dimaksud adalah menembak (*shooting*), menerima dan mengoper bola (*passing*), menggiring (*shooting under ring*), dan pivot.

Belajar adalah tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri. Peserta didik adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. (Dimiyati, 2009: 7).

Pembelajaran adalah adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2010 : 57).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar terbagi dalam tiga klasifikasi yakni ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap, dan ranah psikomotor yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Dimana ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar (Sudjana, 2004:22).

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau perbaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu bedakan menjadi dua golongan :

- a) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual.
- b) Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial. Yang termasuk ke dalam faktor individu antara lain: faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antar lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara

mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial. (Purwanto, 2007:102)

Bolabasket merupakan cabang olahraga beregu dimana bolabasket dimainkan oleh dua regu yang terdiri atas lima pemain untuk masing-masing regu dengan tujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya, seperti dijelaskan dalam peraturan permainan yaitu bolabasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima pemain, setiap regu berusaha untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan yang mencegah regu lawan memasukkan bola atau mencetak angka. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digilingkan atau dipantulkan (*dribble*) ke segala arah sesuai dengan peraturan "(Perbasi, 2004:5)

Teknik *shooting* merupakan teknik dasar yang wajib dikuasai pemain untuk mendapatkan poin. Teknik ini dilakukan dengan cara memasukkan bola ke dalam ring lawan menggunakan teknik *set shoot* (diam di tempat dan memasukkan bola dengan satu atau dua tangan), *jump shoot* (memasukkan bola dengan melompat), dan *lay up* (memasukkan bola dengan berlari lalu melompat).

Teknik dasar *shooting* harus dimiliki oleh seorang pemain penyerang dalam permainan bola basket adalah *under basket shoot*. Karena teknik *under basket shoot* merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh pemain penyerang untuk mendapatkan point atau angka dengan jarak yang relatif dekat dengan basket atau keranjang. *Shooting under ring* sering digunakan ketika pemain penyerang yang berada di dekat ring menerima sebuah umpan, merebut bola dari *rebound*, atau melakukan *shooting under ring-drive* ke arah ring basket. Jon Oliver, (2007:18).

Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani penulis anggap penting untuk diketahui oleh para guru pendidikan jasmani. Diharapkan mereka dapat menjelaskan penerapan dan konsep modifikasi, menyebutkan apa yang dimodifikasi dan bagaimana cara memodifikasinya, menyebutkan dan menerangkan beberapa aspek analisis modifikasi. (Samsudin : 2008:71)

Modifikasi adalah pengurangan atau penggantian unsur-unsur tertentu (Supandi, 1992:107). Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice* (DAP). Untuk itu DAP yang di dalamnya memperhatikan ukuran tubuh siswa harus selalu menjadi prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Inti dari modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensi yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. (Suherman, 2000:1)

Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang rendah ke tingkat yang lebih tinggi, yang tadinya kurang terampil menjadi terampil (Yoyo Bahagia, dkk, 2000:1).

Berdasarkan pemikiran itulah peneliti mengambil judul "Pengaruh Modifikasi

Lempar Tangkap Terhadap Hasil Belajar *Shooting Under Ring* Permainan Bolabasket Pada Peserta didik Kelas X SMK Negeri I Jombang Tahun Pelajaran 2017/2018"

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang memberikan gambaran secara umum tentang variabel-variabel pada penelitian yang dilaksanakan, Arikunto (2006:207) penelitian eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik. Pada penelitian eksperimen peneliti memilih desain penelitian *one group pretest-posttest design* (Maksum, 2008: 48), dengan satu perlakuan, peneliti ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh *pretest terhadap posttest* mengenai pengaruh modifikasi lempar tangkap terhadap kemampuan Kemampuan menembak (*Shooting*) dalam permainan bolabasket Pada Peserta didik Kelas X SMK Negeri I Jombang.

Populasi adalah keseluruhan subyek yang ingin diteliti dan menjadi sasaran generalisasi hasil-hasil penelitian, baik anggota sampel maupun diluar sampel (Arifin, 2010: 62). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMK Negeri I Jombang sebanyak 538 anak

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. *Cluster Random Sampling* adalah teknik memilih sampel dari kelompok-kelompok unit yang kecil. Sampel penelitian yang diambil adalah satu kelas yang diambil secara acak (*random*). Dengan *cluster random sampling* ini diambil satu kelas dari keseluruhan populasi yaitu lima belas kelas yang terdiri dari 580 siswa. Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MM 2 SMKN I Jombang yang berjumlah 36 anak.

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian sedangkan konsep sendiri adalah abstraksi penggambaran dari suatu fenomena atau gejala tertentu (Maksum, 2008:30). Dalam penelitian ini terdapat 2 jenis variabel, yaitu :

1. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi. Dalam penelitian ini variabel bebas adalah pengaruh modifikasi lempar tangkap.
2. Variabel terikat adalah variabel yang di pengaruhi. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah hasil *shooting under ring*.

Menurut Arikunto, (2006:160) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah hasil tes pengaruh lempar tangkap terhadap meningkatkan Kemampuan menembak (*Shooting Under Ring*).

Hal-hal yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri I Jombang untuk mencari data yang digunakan dalam keperluan penelitian.

b. Tes

Tes adalah suatu hal atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Nurhasan, 2007:3).

Baik *pretest* maupun *posttest* menggunakan suatu Instrumen yaitu tes *shooting*. Tes yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan tes kemampuan memasukkan bola dari bawah ring yang merupakan *Tes Johnson Battery*. Tes ini bertujuan untuk mengukur keterampilan menembak atau memasukkan bola dari bawah ring. Prosedur pelaksanaan tes *under ring*, peserta memegang bola dan mengambil salah satu posisi dibawah keranjang. Saat ada aba-aba "Ya" maka peserta segera menembakan bola ke dalam ring basket sebanyak-banyaknya dalam waktu 1 menit. Apa bila bola memantul jauh dan tidak bisa dikuasai lagi, peserta bergegas mengambil bola cadangan yang telah disediakan dengan waktu yang terus berjalan. Bola yang sah adalah bola yang masuk ke dalam keranjang.

Uji normalitas ini menggunakan teknik *kolmogorof-Smirnov*, dengan pengolahan menggunakan program SPSS Versi 16.0. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah jika $p > 0,05$ maka normal, sebaliknya jika $p < 0,05$ sebaran dikatakan tidak normal.

Uji homogenitas berguna untuk mengkaji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kaidah homogenitas jika $p > 0.05$, maka tes dinyatakan homogen, jika $p < 0,05$, maka tes dikatakan tidak homogen. Untuk uji homogenitas menggunakan *Test of Homogeneity of Variances* dengan bantuan SPSS 16.0.

Teknik analisis data menggunakan uji t (t-test dengan menggunakan SPSS Versi 16.0. Untuk mengetahui signifikansi sesudah dilakukan tes awal (*pretest*) dan sebelum dilakukan tes akhir (*posttest*), jika probabilitas $< 0,05$ pada taraf signifikansi 5% maka terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan hasil *shooting under ring*, dengan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif diterima (H_a).

Untuk pengelompokan kelas interval menggunakan distribusi frekuensi dengan rumus mencari banyak kelas = $1+3,3 \text{ Log } N$; rentang = nilai *maksimum*-nilai *minimum*; dan panjang kelas dengan rumus= rentang/banyak kelas (Sugiyono, 2007: 35).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil *pretest shooting under ring* pada permainan bolabasket diperoleh nilai skor minimal sebesar 2, nilai maksimum 17 rata-rata 6.25 dan standart deviasi 3.102. sedangkan *posttest shooting under ring* pada permainan bolabasket skor minimal sebesar 4, nilai maksimum 17 rata-rata 8.72 dan standart deviasi 2.972.

Hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa hasil uji t yang dihitung menggunakan SPSS yaitu sebesar 7,142 dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $df = N-1=35$, didapat nilai t_{tabel} sebesar 1.689 Sehingga $t_{hitung} 7,142 > t_{tabel} 1,689$ yang berarti t_{hitung} tidak berada pada penerimaan H_0 , maka H_1 diterima.

Terlihat bahwa ada pengaruh hasil belajar *shooting under ring* bolabasket, karena menggunakan modifikasi peserta didik memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran dan peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Dengan perasaan senang terhadap pembelajaran tersebut, maka akan membuat siswa menjadi aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran serta lebih mudah menguasai materi yang diajarkan. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan peserta didik yang tadinya tidak bisa menjadi bisa *shooting under ring*, yang tadinya kurang aktif gerakannya sekarang menjadi lebih aktif. Jadi dapat disimpulkan ada pengaruh hasil belajar *shooting under ring* permainan bolabasket setelah menggunakan modifikasi lempar tangkap.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji t yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat ada pengaruh modifikasi lempar tangkap terhadap hasil

belajar *shooting under ring* permainan bolabasket pada peserta didik kelas X SMK Negeri I Jombang. Simpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran bolabasket di SMKN 1 Jombang dapat dijadikan pegangan untuk melatih dengan menggunakan modifikasi lempar tangkap terhadap peningkatan kemampuan *shooting under ring* permainan bolabasket.
2. Bagi guru agar meningkatkan kreativitas dalam melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *shooting under ring* dengan modifikasi lempar tangkap.
3. Bagi peneliti selanjutnya supaya memperhatikan hal-hal yang ada dalam keterbatasan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2010. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi. Jakarta: Reineka Cipta
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Maksum, A. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Fakultas Ilmu Keolahragaan – Universitas Negeri Surabaya
- Nurhasan. 2007. *Tes dan Pengukuran*. FPOK Bandung
- Oliver, J. 2007. *Dasar-Dasar Bolabasket*. Bandung: Pakar Raya.
- Perbasi. 2004. *Peraturan Permainan Bolabasket*. Jakarta: PB. Perbasi
- Purwanto, Ngalm. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta : Litera
- Sudjana, N. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suherman, dan Bahagia. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdiknas
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Sugiyono. 2007. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : Penerbit CV. Alfabeta
- Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud